

PEMBUATAN GAME SHOOTER BERBASIS FPS

"FRONTIER LIGHT"

MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



**Oleh:
Niko Logosta
562013023**

**Program Studi Diploma Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2016**

PEMBUATAN GAME SHOOTER BERBASIS FPS

"FRONTIER LIGHT"

MENGGUNAKAN ACTION SCRIPT 3

Laporan Tugas Akhir



Oleh:

Niko Logosta

562013023

Program Studi Diploma Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

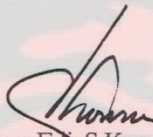
2016

Lembar Pengesahan

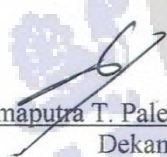
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Game Shooter Berbasis FPS “Frontier Light”
menggunakan Action Script 3
Nama Mahasiswa : Niko Logosta
NIM : 562013023
Program Studi : D3 Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi


Salatiga, 05 Agustus 2016

Menyetujui,


Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs
Pembimbing 1

Mengesahkan,


Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.
Dekan


Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs
Ketua Program Studi

1956

Pernyataan Bebas Plagiasi

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Niko Logosta

NIM : 562013023

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen
Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dengan judul:

*Pembuatan Game Shooter Berbasis FPS "Frontier Light menggunakan
Action Script 3*

yang dibimbing oleh:

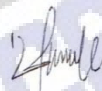
1. Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs

adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 05 Agustus 2016

Yang memberi pernyataan,



Niko Logosta

**Pernyataan Persetujuan Publikasi
Laporan Tugas Akhir untuk Kepentingan Akademis**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Niko Logosta
NIM : 562013023
Program Studi : Diploma Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas
Kristen Satya Wacana

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

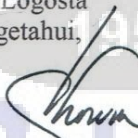
Pembuatan Game Shooter Berbasis FPS "Frontier Light menggunakan Action Script 3

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Salatiga
Pada tanggal : 05 Agustus 2016
Yang menyatakan,



Niko Logosta
Mengetahui,



Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom., M.Cs
Pembimbing



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niko Logosta
NIM : 562013023 Email : 562013023@student.uksw.edu
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi Program Studi : D3 Teknik Informatika
Judul tugas akhir : Pembuatan *Game Shooter* Berbasis FPS "*Frontier Light*" Menggunakan *Action Script 3*.
Pembimbing : Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 5 Agustus 2016





PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niko Logosta
NIM : 562013023 Email : 562013023@student.uksw.edu
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi Program Studi : D3 Teknik Informatika

Judul tugas akhir : Pembuatan *Game Shooter* Berbasis FPS "*Frontier Light*" Menggunakan *Action Script 3*

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak *copyright* atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 5 Agustus 2016

Niko Logosta

Mengetahui,

Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs

Kata Pengantar

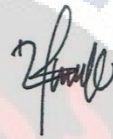
Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan anugerahnya yang sangat luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian dari syarat dalam rangka meraih gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan lancar tidak terlepas juga karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dharmaputra T. Palekahelu sebagai Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, S.Kom, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana dan sebagai pembimbing dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh dosen Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana. Yang telah mendidik dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.

4. Semua teman-teman D3 Teknik Informatika 2013 yang telah memberikan doa, dukungan, serta kebersamaannya selama ini.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Salatiga, 5 Agustus 2016



Niko Logosta



DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Pengesahaan	ii
Lembar Bebas Plagiasi	iii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi	iv
Pernyataan Tidak Plagiat	v
Penyataan Persejuaan Akses	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.2.1. Tujuan umum	2
1.2.2. Tujuan khusus	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1. <i>Game</i>	7
2.2.2. Animasi	7
2.2.3. <i>Actionscript 3.0</i>	7
2.2.4. Perangkat lunak yang digunakan	8

BAB III PERANCAANGAN SISTEM.....	11
3.1 Analisa kebutuhan	11
3.2 Lembar Kerja Tampilan.....	11
3.3 Jaringan sematik tampilan	23
3.4 <i>Flowchart</i>	25
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	28
4.1 Hasil karya/implementasi	28
4.2 Hasil pengujian	37
4.3 Analisis	37
BAB V PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Awal	11
Gambar 3.2 Tampilan pilihan <i>stage</i>	12
Gambar 3.3 Tampilan <i>sub menu stage</i> 1	13
Gambar 3.4 Tampilan <i>sub menu stage</i> 2	14
Gambar 3.5 Tampilan <i>sub menu stage</i> 3	15
Gambar 3.6 Tampilan <i>game stage</i> 1	16
Gambar 3.7 Tampilan <i>game stage</i> 2	17
Gambar 3.8 Tampilan <i>game stage</i> 3	18
Gambar 3.9 Tampilan <i>game over</i>	19
Gambar 3.10 Tampilan <i>sub menu game over</i>	20
Gambar 3.11 Tampilan <i>congratulations</i>	21
Gambar 3.12 Tampilan <i>sub menu congratulations</i>	22
Gambar 3.13 Jaringan sematik tampilan	23
Gambar 3.14 <i>Flowchart</i>	25
Gambar 4.1 Tampilan awal	28
Gambar 4.2 Tampilan pilihan <i>stage</i>	29
Gambar 4.3 Tampilan deskripsi <i>stage</i> 1	30
Gambar 4.4 Tampilan deskripsi <i>stage</i> 2	31
Gambar 4.5 Tampilan deskripsi <i>stage</i> 3	31
Gambar 4.6 Tampilan <i>gameplay stage</i> 1	32
Gambar 4.7 Tampilan <i>gameplay stage</i> 2	33
Gambar 4.8 Tampilan <i>gameplay stage</i> 3	34
Gambar 4.9 Tampilan <i>game over</i>	35
Gambar 4.10 Tampilan <i>sub game over</i>	35
Gambar 4.11 Tampilan <i>game win</i>	36